

戦国経営シミュレーション

天下の政

●らくいちのまつり●

ユーザーズ・マニュアル



PC-9801
シリーズ



戦国経営シミュレーション

楽市楽座

●らくいちのまつり●

【 ユーザーズ・マニュアル 】

ASCII

楽市の政

目次

1	これが楽市の政でござる	4
1-1	リアルタイム 歴史シミュレーション	4
1-2	時代背景	4
1-3	利条件	4
1-4	ゲームオーバー	4
2	マウスとキーボード操作	4
3	ゲームの進め方	5
3-1	ゲームの開始	5
3-2	ゲームの終了	6
3-3	ゲームの流れ	6
4	単位説明	7
5	武将	7
5-1	能力値	7
5-2	武将の役職	8
6	小姓(情報選択)	9
7	マップ1	9
7-1	外交マップ1	9
7-2	内政マップ	10
8	内政状況	10
9	統治国状況	11
10	税の設定	11
10-1	農税設定	11
10-2	商工税設定	11
11	兜の間	12

このたびは「楽市の政」をお買い上げいただきまして
まことにありがとうございます。

ご使用前にこのユーザーズ・マニュアルをよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用ください。

また、このユーザーズ・マニュアルは再発行いたしませんので、
大切に保管してください。



12	遊戯設定	12
12-1	記録する	13
12-2	遊戯速度	13
12-3	伝言速度	13
12-4	合戦画面	13
12-5	音楽	13
12-6	遊戯を終了	13
13	軍議(メインメニュー)	14
13-1	予算管理	14
13-2	内政	15
13-3	外交関係	15
13-4	人材	15
13-5	軍事	16
14	内政状況項目の説明	17
14-1	士	17
14-2	農	18
14-3	工・商	18
15	イベント	19
16	農業からの税収	20
16-1	税収	20
16-2	税率変更	20
16-3	刈り取り面積	20
16-4	農民人口	20
16-5	実際の税収入	20
16-6	他国からの税収入	21
17	工・商からの税収	21
17-1	税収	21
17-2	税率変更	21
17-3	工・商人人口	21
17-4	座の数(種類)による 最大工・商人人口の決定	22
17-5	実際の税収入	22
17-6	他からの税収入	22
18	命令	22
18-1	予・内・外・人・軍の決定	22
18-2	予算	23
18-3	内政	23
18-4	外交	24
18-5	人材	25
18-6	軍事	25

19	予算	26
19-1	予算配分	26
19-2	役職配分	26
19-3	予算の追加配分	26
19-4	予算の使用計画	26
20	内政	27
20-1	国決定	27
20-2	身分決定	27
20-3	士	27
20-4	農	28
20-5	工・商	28
21	外交	30
21-1	外交関係	30
21-2	国決定	30
22	人材	31
22-1	国決定	31
22-2	家臣を雇う	32
22-3	家臣の解雇	32
22-4	配置転換	32
23	軍事	32
23-1	国決定	32
23-2	編成変更	33
23-3	移動(兵力)	33
23-4	移動(武将)	33
23-5	戦さ	33
23-6	情報入手	34
23-7	移動報告	34
24	戦さ	34
24-1	戦闘	34
24-2	戦闘の終結	35
24-3	攻撃側の撤退	35
24-4	防御側の撤退	35
24-5	占領	35
24-6	切腹	35
24-7	攻め入られた場合の経費	35
24-8	攻め入られた場合の動員	36

1.これが楽市の政でござる!

◆1-1.リアルタイム歴史シミュレーション

この『楽市の政』は、戦国時代を舞台とした新しいタイプの歴史シミュレーションです。プレイヤーは日本中央部に割拠する大名の主君となり、武力・知力をもって全29ヵ国を制覇統一して楽市楽座を実施することを目指します。

◆1-2.時代背景

ゲームは永禄元年（1558年）の1月にスタートします。時代は、織田信長はまだ尾張を完全には統一しておらず、甲斐の武田、越後の上杉、相模・武蔵の北条、駿河・遠江の今川などが有力大名として天下に覇を唱えようと虎視眈々と情勢をうかがっているという、風雲急を告げる頃です。

◆1-3.勝利条件

この『楽市の政』の勝利条件は、プレイヤーであるあなたがなった主君が生きている間に全29ヵ国を占領・支配することです。

◆1-4.ゲームオーバー

主君が死んだ時点で、全29ヵ国を占領・支配できていない場合、ゲームオーバーとなります。

2.マウスとキーボード操作

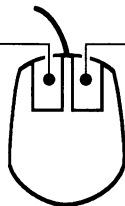
『楽市の政』はマウスでの操作のみに対応しています。

●マウス操作

マウスの右ボタンや左ボタンを押す（クリックする）ことでゲームをすすめていきます。マウスのクリックは、カーソルで特定の項目を選択してから行ないます。マウスの2つのボタンには、次のような役割があります。

●左ボタン

カーソルで選んだ項目を決定します。



●右ボタン

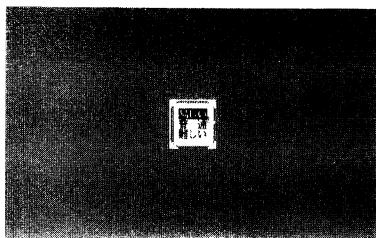
決定を取り消します。

3.ゲームの進め方

まず初めにプレイヤーは、ゲームの難易度を選択します。1が難しく、3が簡単で、自国の税率・敵兵力等が異なります。次に外交マップで自分が担当する国を選択します。国力・兵力は国によって異なりますから、ゲームに慣れない初期のうちは、開始時に支配国数が多くて国力・兵力の大きい相模伊豆・武蔵の北条家、駿河・遠江の今川家などを選択すると良いでしょう。

◆3-1.ゲームの開始

MS-DOSから『楽市の政』を起動すると、開始メニューが表示されます。初めてゲームを始める場合と、途中のデータから始める場合で、操作方法が異なります。それぞれの説明に従って操作してください。



●初めてゲームを起動する場合

- 1) 初めてゲームを起動した場合、開始メニューには「最初からプレイ」の項目のみ表示されています。この項目名にカーソルを合わせてマウスを左クリックしてください。
- 2) 3段階の難易度の設定メニューが表示されますので、お好みの難易度にカーソルを合わせ、左クリックしてください。
- 3) 国を選択します。マップに表示されている国名にカーソルを合わせ、左クリックしてください。



●2回目以降にゲームを起動する場合

以前に、保存したゲームデータがある場合、開始メニューにゲームデータのリストが追加されています。始めたいデータ名にカーソルを合わせ、左クリックすると途中からゲームが始まります。

◆3-2.ゲームの終了

小姓にカーソルを合わせ左クリックすると、メニューが表示されます。メニューの「遊戯設定」を左クリックすると、さらにメニューが表示されますので、「遊戯終了」を左クリックしてください。確認の後にゲームが終了します。

◆3-3.ゲームの流れ

『楽市の政』はリアルタイムで進行するシステムとなっているため、通常のゲームのようにターンやフェイズによってのみ構成されてはいません。『楽市の政』は1ヶ月を単位としてゲームを進めるシステムとなっています。ですから各月ごとにイベントが起こり、情報を入手し、命令を与え命令が実行されます。リアルタイムで進行するシステムとなっているため、プレイヤーがひと月ごとに指示しなくとも自動的に、次の月に移行していきます。

4.単位説明

このゲームで使用する単位は以下のとおりです。

町歩：面積を表す単位で、1町歩=10反=3000坪=約1ヘクタール。

貫文：お金（銭）の単位で、1貫文=1000文。

石：米の収穫量を示す単位で、このゲームでは便宜上、
1石=0.5貫文とします。

5.武将

『楽市の政』は、武将を用いて領地を経営します。ですから『楽市の政』で勝利を得るには武将を有効に活用することが決め手となります。

◆5-1.能力値

武将の能力は以下の数値で表現されます。

●指揮力

戦さの時に指揮できる兵力数の能力を示します。

●内政力

国内の各種事業を処理する能力を示します。

●合戦力

合戦における戦闘指揮能力を示します。

●外交力

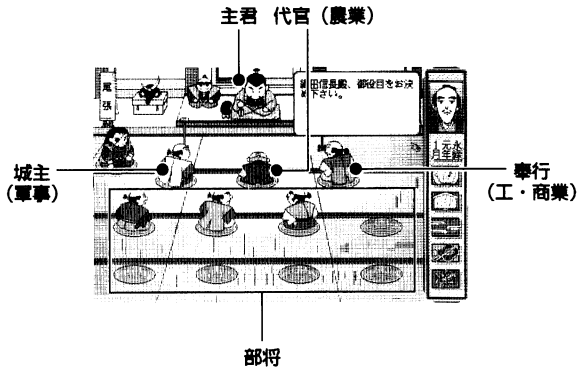
他国との外交関係を処理する能力を示します。（主君だけにあります）

●威信力

主君の権威・カリスマ力を表します。（主君だけにあります）

※威信力は開始時には3に設定されています。

◆5-2. 武将の役職



武将には以下の役職があります。

●主君

その国の統治者で、家臣達のリーダーで、このゲームのプレイヤーのことです。家臣が主君になることは出来ません（跡継ぎの場合は例外）。

●城主

その国の軍事面での最高責任者。その国の部将のリーダーでもあります。

●代官

その国の農地を統治する行政の最高責任者。

●奉行

その国の都市を統治する行政の最高責任者。

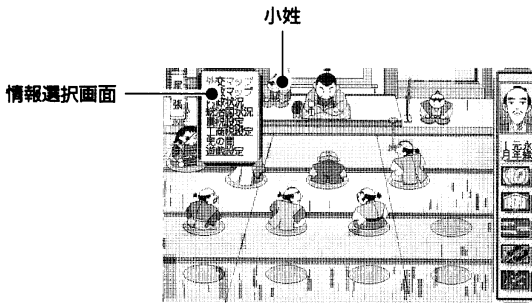
●部将

戦闘部隊のリーダーのことです。主君が兼務することもできます。

●待機 武将

役職が無く、戦闘部隊の部将でもない武将のことです。

6.小姓（情報選択）

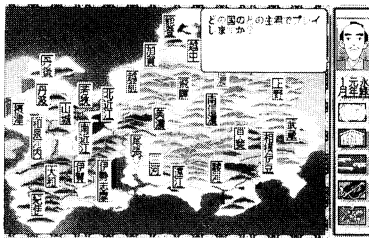


画面、左上の小姓にカーソルを合わせクリックすることで、情報選択のウィンドウを表示する事ができます。このウィンドウから各種の情報を確認できます。

7.マップ

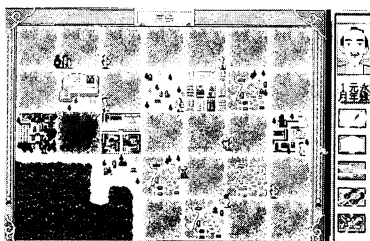
マップ（地図）には、外交マップと内政マップの2種類があります。

◆7-1.外交マップ



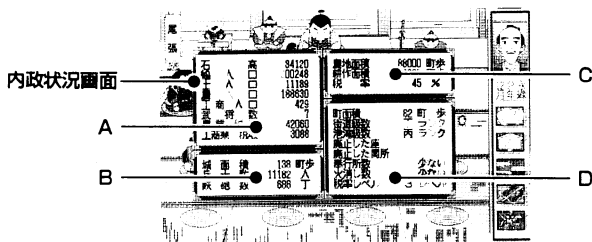
外交マップは、各大名の支配する国の位置関係を示すものです。国名の表示部分に自国との外交関係が色分けで示されます。自国と隣接した国の情報を、ここで確認する事ができます。情報を確認する場合は国名の名札をクリックしてください。外交マップの地図は、和泉・河内、伊勢・志摩、相模・伊豆などを1カ国として扱った全部で32カ国の29エリアに区分されています。

7-2.内政マップ



内政マップは、1国の内容をグラフィックで見せるものです。グラフィック表示で各国には、城（城下町）・農地・商業地・港湾・奉行所・火消し・寺社・関所が、前もって配置してあります。経済が発達したならば、都市などのグラフィックを変えて表示します。また内政マップに登場する人物キャラは、自国の人口の増減を表しています。

8.内政状況



A) 石高・総人口・士農工商人口・武将数・税収

その国の農業生産高・総人口・士農工商別の人口・武将数・税収（農業）・税収（工・商業）などのデータが表示されます。

B) 城面積・兵士数・確保兵士数・鉄砲数・備蓄鉄砲数

その国の戦闘力関係のデータが表示されます。

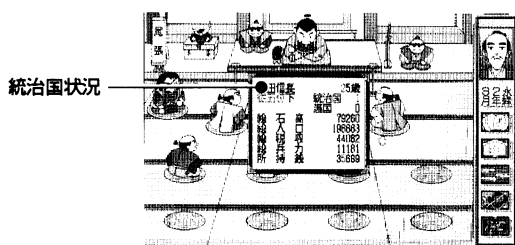
C) 農地面積・耕作面積・税率

その国の農業生産力関係のデータが表示されます。

D) 町面積・街道級数・港湾級数・廃止した座・廃止した関所・奉行所数・火消し数・税率レベル

その国の商・工業生産力関係のデータが表示されます。

9.統治国状況



A) 名称・年齢・官位

主君の名称・年齢・官位などのデータが表示されます。

B) 統治国数・属国数・総石高・総人口・総税収（農工商）・ 総兵力・所持銭

プレイヤーが担当している国々の総合的な生産力・兵力・資金などのデータが表示されます。

10.税の設定

税の設定には、農税設定と商工税設定の2種類があります。

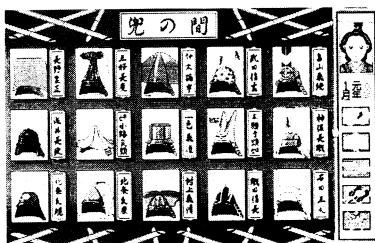
◆10-1.農税設定

農民が支払う税率、45%を越えると一揆が起こる可能性があります。詳しくは農税からの税収（16）をご覧ください。

◆10-2.商工税設定

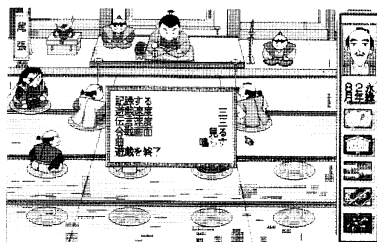
商工が支払う税率レベル、3レベルで人口の増減の変化が止まります。詳しくは工商からの税収（17）をご覧ください。

11.兜の間



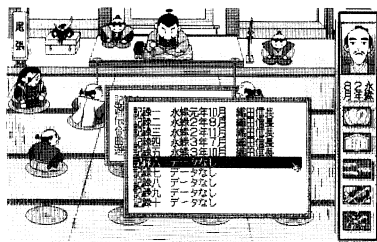
合戦で勝った時に、相手方の主君及び有力な武将を討ち取れる
事があります。そんな場合は、この「兜の間」に討ちとった武将
の兜が表示されます。

12.遊戯設定



遊戯設定はゲームの進行上の様々な設定、及びゲーム記録の保
存をおこなう場所です。またゲームを終了する時も、ここで
行ないます。遊戯設定には以下の項目があります。

◆12-1.記録する



ゲームの進行の記録を保存します、ゲーム中で10ヶ所の記録が可能です。

◆12-2.遊戯速度

ゲームスピードは5段階の切り換えが行なえます、スピードの設定は1が最も遅く、5が最も早くゲームが進みます。

◆12-3.伝言速度

メッセージスピードは6段階の切り換えが行なえます、スピードの設定は1が最も遅く、6が最も早くメッセージが表示されます。

◆12-4.合戦画面

他国で行なわれる合戦の様子を「見る/見ない」で選択できます。見ないを選んだ場合、合戦の結果は報告のみとなります。

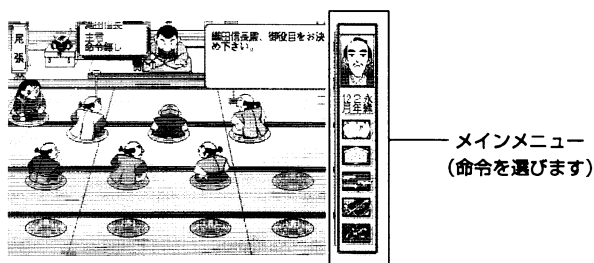
◆12-5.音楽

ゲーム中で流れる音楽を「鳴らす、鳴らさない」で選択できます。

◆12-6.遊戯を終了

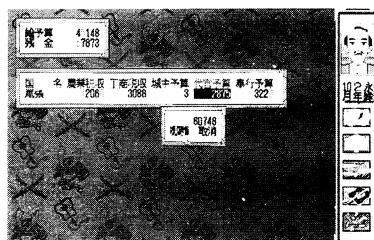
ゲームを中断して終了するときに選択します。

13.軍議（メインメニュー）



このゲームでは軍議の間と呼ばれるメイン画面でゲームを進めます。画面の右に表示されているアイコンがメインメニューとなります。武将の運用には、軍議の間において各武将に指示を出します。また軍議の間で、武将が現在実行している命令を確認することができます。

◆13-1.予算管理



領地を経営するのに必要な予算をこの表で管理します。

●予算計画

予算の計画は、税収の入る4・10月に行います。

●予算配分

税収は、いったん全て主君のものとなり、それを各国（統治国が複数ある場合）に分配します。各国の予算を、城主・代官・奉行に配分します。配分された予算はその6ヵ月間に、代官などにより使われます。（19-1.予算参照）

◆13-2.内政

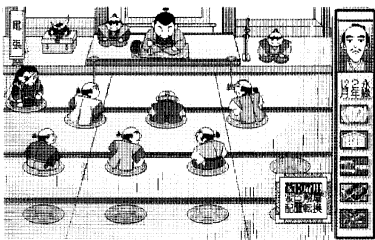
領地を経営するのに必要な内政をこの命令で管理します。内政は士・農・工商と分かれていて、それぞれを城主・代官・奉行に命令を出して作業を行なわせます。(18-3,内政参照)

◆13-3.外交関係



他国との外交関係がどうなっているのかをこの表で確認します。外交関係には、従属・同盟・中立・敵対の4種類があります。外交マップでは自国と隣接した他国の情報を見ることができます。(21-1 外交参照)

◆13-4.人材

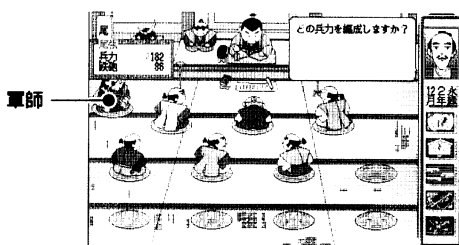


ゲーム上の全ての武将の行動を画面で管理します。

●武将数

1カ国にいることのできる武将は最大で12人です。主君・城主・代官・奉行・部将8人の計12人が、1カ国にいられる最大の人数です。他に、予備（未雇用）家臣リストに武将がリストアップすることができます。その場合は家臣雇用の命令を選んでください。（22.人材参照）

◆13-5.軍事



軍事関係の全ての命令を管理します。他国に攻め寄せたり、武将の移動に関する命令を出します。

●編成変更

このコマンドで部将に兵力を配分したり、部将間の兵力を変えます。1国に兵力を持ち戦闘に参加できる武将（部将）は最大5人まで配置できます。また軍事予算は城主の担当となりますが、戦さ及び移動にかかる予算は残金より支払われます。予算が不足している場合は戦さ及び移動を行うことはできません。

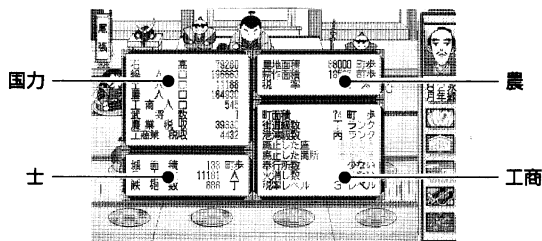
●軍師

兵募集や鉄砲購入で集められた、自国内に有る未編成の兵力は全て軍師が管理しています。軍師の管理している兵力は戦闘に参加することはできません。（23.軍事参照）

●練度

兵士には固有の練度があります。練度の表示は甲乙丙の3段階で表示されます。練度は訓練によって上昇しますし、また未訓練の兵士を部隊に加えることで低下します。練度が上昇すると相手側にあたえる被害も上昇します。

14.内政状況項目の説明



自国の軍事力・経済状況などを表す、士・農・工商別の3種類の項目が色々ります。

◆14-1.士（その国の軍事力を表します）

項目	単位
城面積	町歩
兵士数	人
確保兵士	人
鉄砲数	丁
備蓄鉄砲数	丁

●城面積

この国の城面積を、町歩で表示します。1町歩につき200人の兵士が住むことができます。この国にある城の強度（城塞力）をも表わします。

●兵士数

部将に率いられている、編成済み兵力を表示します。

●確保兵士数

自国内にいる、未編成の兵力を表示します。

●鉄砲数

部将に率いられている、編成済み鉄砲の数を表示します。

●備蓄兵士数

自国内にいる、未編成の鉄砲の数を表示します。

◆14-2.農（その国の農業力を表します）

項目	単位
農地面積	町歩
耕作面積	町歩
税率	%

●農地面積

この国の農地の面積を、町歩で表示します。

●耕作面積

この国の農地の面積を、町歩で表示します。実際に耕作されている農地の面積を、町歩で表示します。

●税率

この国の農民に課している税率を、パーセントで表示します。

◆14-3.工・商（その国の工業・商業の経済力を表します）

項目	単位
町面積	町歩
街道等級	ランク
港湾等級	ランク
廃止した関	種類
廃止した座所	種類
奉行所数	適性
火消し数	適性
税率レベル	レベル

●町面積

この国にある工業・商業を行っている町の面積を、町歩で表示します。1町歩につき50人の工・商人が住むことができます。

●街道級数

この国の街道の等級を、甲~丁の4ランクで表示します。

●港湾級数

この国の港湾の等級を、甲~丙の3ランクで表示します。

●座

この国にある座を所持している者の種類を表示します。座もゲーム開始時には、寺院・神社・公家・幕府の4種類全てが所持しています。

●関所

この国にある関所を所持している者の種類を表示します。ゲーム開始時には、寺院・神社・公家・幕府の4種類全てが関所を所持しています。

●奉行所数

この国の町にある奉行所の実働数と状況を表示します。

●火消し数

この国の町にある火消しの実働数と状況を表示します。

●税率レベル

この国の工・商人に課している税率を、1～5のレベルで表示します。

15.イベント

イベントとは、ゲーム中に起こる色々な事件のことです。

●豊作

豊作になった国の農業からの税収が増大します。

●凶作

凶作になった国の農業からの税収が減少します。

●死亡

50才をすぎると全ての武将は、死ぬ可能性があります。

●疾病

病気となった武将は、命令を実行することは出来ません。

●大地震

大地震が発生すると、都市の町面積・奉行所数・火消し数・城面積・鉄砲数が減少し、港湾ランクが1ランク低下します。

●大火

大火が発生すると、都市の町面積・奉行所数・火消し数・城面積・鉄砲数が減少します。

●流行り病

流行り病が発生すると、農人口が減少します。

●一揆

一揆には、農民のおこす一揆があります。一揆は、その国の農民に課した税率によって発生するかどうか決まります。一揆の勢力は、都市を破壊したり、城に攻めよったりします。

16.農業からの税収

自分の領地からの農税の徴収は、10月に行なわれます。

◆16-1 税収

農業の税収は、刈り取り面積に、税率・天候が影響して決定します。

◆16-2 税率変更

農民に課す税率は通常45%で、20%～70%まで変更可能です。税率変更はいつでも行えます。主君だけが税率変更の命令をできます。

◆16-3 刈り取り面積

農民1人につき0.1町歩、耕作します。作付けは5月に行われ、刈り取りは10月に行われます。また、6～9月の農民人口によっても、作付け面積は減少します。作付け面積0.1町歩につき1人の農民がいない場合、作付け面積は減少します。

◆16-4 農民人口

耕作面積を増大させると、農民が流入してきます。基準的な税率は45%で、税率が44%以下なら農民が流入し、税率が46%以上なら農民が流出します。農民人口は耕地面積1町歩当たり10人で、これ以上は流入しません。また、その国で、戦さ・一揆があると農民が流出します。

◆16-5 実際の税収入

農民からの税収は、10月に銭で納められます。（実際の税収入はゲームの難易度によって異なります。）主君に入る実際の税収入は、税収から武将・兵士の経費を引いたものとします。

◎雇っている全ての武将1人につき年間に銭100貫文。

◎兵士は1人当たり年間銭4貫文を、差し引いたものが納められます。

◆16-6.他国からの税収入

従属している国からも、実際の税収入の何割かを得ることが出来ます。

17.工・商人からの税収

工・商業からの税の徴収は、4月・10月の年2回行なわれます

◆17-1.税収

工・商業からの税収は、工・商業を行っている人口に、税率レベル・街道ランク・港湾ランク・関所数・自国数・天候が影響して決定します。

◆17-2.税率変更

工・商人の税率レベルは平均3で、1～5まで変更可能です。税率変更は、いつでも行えます。主君だけが税率変更の命令をできます。

◆17-3.工・商人人口

町面積を増大させると、工・商人が流入します。工・商人の流入人口は、税率と治安によって決まります。税率レベルには1～5の5段階（基準的な税率レベルは3）あり、4以上で工・商人が流出し、2以下で工・商人が流入します。ただし工・商人人口は町面積1町歩につき50人で、これ以上にはなりません、工・商人人口は町奉行所と火消しの町面積当たりの数によって流出入します。

奉行所の適正数は町面積50町歩当たり2カ所で、それより多くても少なくとも流出します。火消しの適性数は町面積50町歩当たり2カ所で、それより多いと流出します。また、その国で戦さ・一揆があると工・商人が流出します。

まず初めに、予算・内政・外交・人材・軍事の、どの項目を行うのかを決めます。

予算
内政
外交
人材
軍事

何の項目を行うのかが決まったなら、次に具体的に何を行うのかを決めます。

◆18-2.予算

城主	軍事予算
代官	農業予算
奉行	商業予算

総予算は支配する国全体の合計を表しています。予算は各役割ごとに城主・代官・奉行の三役に割り振りを決めます。残金が残っている場合は各役職に自由に割り振ることができます。予算の割り振り方は画面に表示された、数字にカーソルを合わせてクリックしてください。左のボタンをクリックすると金額が増額され、右のボタンをクリックすると金額が減額されます。

◆18-3.内政

●18-3-1.士・農・工商決定内政の場合

士・農・工商 どれに対して行うかを決めます。

士
農
工・商

次に、何をするか決定します。

●18-3-2.土に対する命令（通常は城主が行います）

城開発
兵募集
鉄砲購入
訓練

●18-3-3.農に対する命令（通常は代官が行います）

開墾

●18-3-4.工・商に対する命令（通常は奉行が行います）

町開発
街道整備
港湾整備
奉行所設置
火消し設置
奉行所削除
火消し削除
座廃止
関所廃止

◆18-4.外交

外交は主君のみが行なえます。ただし主君の威信が低いと実行不可能な場合が有ります。

同盟締結
同盟破棄
従属させる
敵に塩を送る
朝廷工作
隠密

◆18-5.人材

軍議の間で、どの武将をどの役職にするかを管理します。城主・代官・奉行・部将の役職に、各武将を配置します。また、家臣の雇用及び配置転換はいつでも好きな時に行なう事ができます。

●配置転換

配置転換を行なうときは変更したい武将同士をクリックしてください。配置転換を行なうと実行中の命令は、中断されます。

家臣雇用
家臣解雇
配置転換

◆18-6.軍事

全ての国は1カ国に兵力を持つ武将（部将）を12人まで配置できます。軍事関係は、移動以外の命令に関しては編成変更を事前に行なってください。編成変更はメインメニューで命令を選択し、画面の左隅に座っている軍師にカーソルを合わせてクリックします。ウィンドウが開き兵力が表示されたら、変更する数値を決定します。このコマンドで部将に兵力を配分したり、部将間の兵力を変更します。

編成変更
移動
いく 戦さ

19.予算

『楽市の政』は、武将を雇い予算を組めば、ゲームは進んでいきます。主君は税收から得た錢で予算を組み、領地を經營するのに用います。領地を經營するのに必要な予算は、「予算管理表」で計画して使用します。予算の計画は、税收が入る4・10月に主君（プレイヤー）が行います。予算は内政に対してのみ行われます。外交・人事は予算を組んでは行いません。

◆19-1.予算配分

予算配分は基本的に、予算のアイコンを選択して行います。手持ちの残金の中から予算管理表の数字を直接クリックして配分します。配分された予算を、主君であるプレイヤーは何時でも修正することが出来ます。予算配分は、どの支配下の国にも行えます。予算画面を切り換える時は、予算ウィンドウ内の「国名」と表示された部分をクリックします。

◆19-2.役職配分

各国に配分された予算を、城主・代官・奉行に分配します。役職ごとに予算の使い方は異なります。予算を使い切ると命令は、無効になり作業は停止します。作業を行う場合は新たに命令を出します。

◆19-3.予算の追加配分

各役職に配分された予算が足りない場合は、追加配分することができます。予算の追加配分は、命令として、自由に何時でも行うことができます。

◆19-4.予算の使用計画

内政は配分された予算で、命令を選択して行われます。配分された予算は、各役職（代官など）により使われます。各役職に配分された予算は、以下の種類の命令で使用されます。

●城主

配分した予算にあわせて兵士を雇う指示をだします。雇われた兵力に合わせて城を開発し、鉄砲購入に使用します。

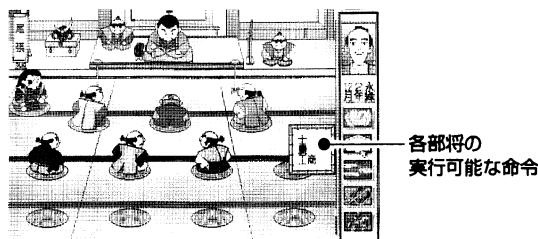
●代官

全予算を開墾に使用します。

●奉行

配分した予算にあわせて町開発の指示をだします。そして、それにあわせて、奉行所・火消しを設置します。残った予算は、街道整備・港湾整備に振分けにて使用します。

20.内政



『楽市の政』では、各種内政を行うことによって領地の経営を行います。

◆20-1.国決定

内政を行う場合、まず初めにどの国に対して行うかを決めます。国を選ぶ場合は外交マップで、どの自国に対して行うか決めます。その場合は直接、国名をクリックします。

◆20-2.身分決定

どの自国に対して行うか決まったならば、次にどの身分に対して行うかを決めます。士・農・工商、どの役職に対して行うかを決めます。士は軍事に関する事、農は農業に関する事、工・商は経済に関する事です。どの身分に対して行うかが決まったならば、次に何を行うかを決めます。行われた命令の1ヵ月当たりの実行量は、主君及び武将の能力によって異なります。

◆20-3.士

士（武士）に対する命令

●20-3-1.城開発

城の開発・強化を行います。このゲームでの城とは、城本体だけのことでなく、城下町をも含みます。城には、1町歩につき200人の兵士が住むことが出来ます。城を新たに開発するのに、1町歩当たり50貫文必要です。摂津・加賀の国は一向一揆の国のため、国内に城は有りませんが代わりに寺社があり、寺社の代わりに神社があります。

●20-3-2.兵募集

兵士は城に住んでいます。兵士の給料は1年間分の前払いで、いつ雇っても1年間分の給料が必要です。兵士1人の給料は、年に4貫文で10月に与えるものとします。兵士を雇うのには、雇う兵の住む分の城を用意しなくてはなりません。

●20-3-3.鉄砲購入

「鉄砲購入」を選択し、鉄砲を何丁購入するかを決めます。鉄砲1丁購入するのに、15貫文必要です。

●20-3-4.訓練

兵士を持つ全ての部将は、訓練を行なう事ができます。訓練を行なうことで、兵士の戦闘能力を上げることができます。訓練を行なう費用は、給料とは別に必要です。

◆20-4.農

農民に対する命令

●20-4-1.開墾

農地が広がると農民の数が増大し、農業が発達します。耕作地（農地）を新たに開発するのに、1町歩当たり25貫文必要です。農民1人当たりの耕作面積は0.1町歩です。

◆20-5.工・商

工・商人に対する命令

●20-5-1.町開発

町が大きくなると、工・商業を行う人数が増大し、経済が発達します。町には1町歩につき、50人の工・商業を行う工人・商人が住むことができます。町を新たに開発するのに、1町歩当たり50貫文必要です。

●20-5-2.街道整備

街道が整備されると、経済が発達し工・商業からの税収が増大します。街道の等級には、甲～丁の4段階あります。街道の等級を1ランク向上させるには1里につき、丁から丙は500貫文、丙から乙は2000貫文、乙から甲は5000貫文必要です。

●20-5-3.港湾整備

港湾が整備されると、経済が発達し工・商業からの税収が増大します。港湾の等級には、甲～丙の3段階あります。港湾の等級を1ランク向上させるには、丙から乙は2万貫文、乙から甲は10万貫文必要です。

●20-5-4.座廃止

寺・社・公家・幕府が所持している座を廃止します。座を廃止すると、その国の工・商業人口の上限が増大します。1命令で廃止できる座は1種類です。寺・社の座を廃止すると、一揆が起きる可能性が高くなります。公家・幕府の座を廃止すると、威信力が1低下します。主君の威信力が0では、座廃止は行えません。

●20-5-5.関所廃止

寺・社・公家・幕府が所持している関所を廃止します。関所を廃止すると、流通が良くなり経済が発達します。1命令で廃止できる関所は1種類です。寺・社の関所を廃止すると、一揆が起きる可能性が高くなります。公家・幕府の関所を廃止すると、威信力が1低下します。主君の威信力が0では、関所廃止は行えません。

●20-5-6.奉行所設置

奉行所を設置すると治安が良くなり、工・商人人口が増大します。奉行所の設置費用は100貫文で、1ヵ月当たりの維持経費は10貫文です。

●20-5-7.火消し設置

火消しを設置すると、一揆・地震などからの損害が減少します。火消しの設置費用は50貫文、1ヵ月当たりの維持経費は5貫文です。

●20-5-8.楽市楽座

座を全て廃止すると、楽市楽座を実施することが出来ます。楽市楽座を実施すると、その国の工・商業人口の上限が無制限(ただし最大町面積以内)になります。

21.外交

外交は主君が行います。

◆21-1.外交関係

他国との外交関係には、従属・同盟・中立・敵対の4種類あります。従属は、他国を屈伏させた占領に準じた状態です。同盟は、他国と不戦同盟を結んだ状態です。中立は、敵でも味方でもない状態です。敵対は、その国と1度は戦い、外交関係がそれから改善されていない状態です。

◆21-2.国決定

外交を行う場合、まず初めにどの相手国に対して行うかを決めます。外交マップで、どの敵国に対して行うか決めます。どの敵国に対して行うか決まったならば、次に何を行うかを決めます。

●21-3-1.同盟締結

外交関係が中立・敵対の国と、不戦同盟を結ぶことが出来ます。同盟は2年間有効で、その間は攻めて来ません、2年後に外交関係が中立になります。同盟締結にかかる費用は300貫文です。

●21-3-2.同盟破棄

不戦同盟を破棄することが出来ます。同盟を破棄をせずに攻め込むと、主君の威信力が2低下します。同盟破棄すると外交関係は中立になります。

●21-3-3.従属

従属させた国は、占領した国と同じ扱いになります。従属させた国からは、総税収の何割かを得られます。従属させると外交関係が、従属になります。従属させるには、自国の石高が相手の国の3倍以上は必要です。従属は、威信力が0では行えません。従属に失敗すると、主君の威信力が低下することがあります。

●21-3-4.隠密

隠密を使い、他国の主君を暗殺することが出来ます。隠密を使うのには100貫文必要です。隠密は、威信力が0では使えません。隠密を使うと、成功・失敗に関係無く主君の威信力が低下することがあります。

●21-3-5.敵に塩を送る

外交関係が敵対状態である国に、塩を送ることが出来ます。敵に塩を送ると、主君の威信力が上がることがあります。敵に塩を送るのには、1000貫文が必要です。

●21-3-6.朝廷工作

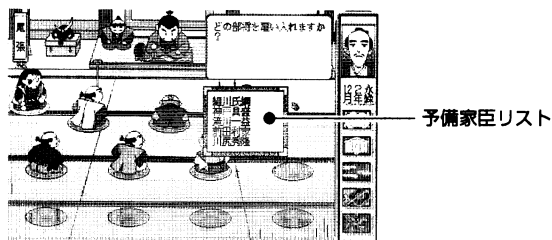
朝廷に使者を送り、朝廷との関係を良くして、官位を授かることが出来ます。朝廷工作には、500貫文が必要です。

官位が1ランク上がると、主君の威信力が1上がります。

●官位表

官位
正一位（一番高い）、従一位、正二位、従二位、正三位、従三位、正四位上、正四位下、従四位上、従四位下、正五位上、正五位下、従五位上、従五位下（一番低い）

22.人材



『楽市の政』では、「人材」で武将を雇い、役職に就けて命令を出せばゲームは自動的に進んでいきます。人材の命令は軍議の間で行います。

◆22-1.国決定

人材を行う場合、領国が複数有る時は、まず初めにどの国に対して行うかを決めます。外交マップで国を選択しどの自国に対して行うか決めます。どの自国に対して行うか決まったならば、次に何を行うかを決めます。

◆22-2.家臣を雇う

仕官を願っている武将を、自国の家臣に雇うことができます。誰を雇うのか「家臣雇用」を選択して予備家臣リストの中から決めます。予備家臣リストの武将は時間が経つに連れ変わります。

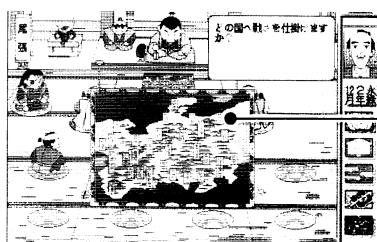
◆22-3.家臣の解雇

自国に仕えている武将を解雇することもできます。誰を解雇するのか「家臣解雇」で決めます。兵力を持った部将を解雇した場合、反乱を起こす可能性があります。

◆22-4.配置転換

「人材管理」で、どの武将をどこに配置転換するのかを決めます。配置転換は、同じ国内にいる武将間でのみ行えます。直接、各武将をクリックしても配置転換が行なえます。

23.軍事について



軍事マップ
(移動、戦さに
目標国を選べます。)

『楽市の政』において戦さは、他の命令のように家臣の部将に任せる事もできますし、主君自らが兵を率いて行う事もできます。

◆23-1.国決定

軍事を行う場合、まず初めにどの国に対して行うかを決めます。外交マップで、どの自国に対して行うか決めます。どの自国に対して行うか決まったならば、次に何を行うかを決めます。

◆23-2 編成変更

編成変更で、部将間の兵力をどれだけ変更するかを決めます。1人の部将が指揮できる兵数は、その部将の指揮力によって決まっています。指揮力1は1000人、指揮力2は3000人、指揮力3は12000人です。鉄砲数の変更も行えます。主君がいる場合は、主君の部隊が第一部隊となりそれ以外は編成の際に一番初めに選んだ部将の部隊が第一部隊となります。編成変更には費用はいりません。

◆23-3 移動（兵力）

「移動」で、どの部将の兵力を、どの国に移動させるかを決めます。軍事マップで、どの国に移動するかを決めます。兵力移動には、兵士1人につき、銭1貫文が必要です。兵力の移動は、自国内は1ヵ月で、どこにでも移動できます。従属した国を通過することが出来ます。戦さと移動は同じ月に行えず、兵力移動を行った月に他国に入ること出来ません。

◆23-4 移動（武将）

武将の単独の移動のことです。「移動」で、どの武将を、どの国に移動させるかを決めます。武将移動に費用はいりません。武将の移動は、天候に関係なく自国内は1ヵ月で、どこにでも移動できます。従属した国を通過することが出来ます。移動している武将は、その月に他の命令を実行することは出来ません。

◆23-5 戦^{いく}さ

自国の兵力をもって、敵国に攻め入ることです。「戦さ」で、攻め入る部将と兵力を決定し、「軍事マップ」で、攻め入る国を決定します。敵国に攻め入ることのできる部将の数は、最大で5人、5部隊までです。兵士1人につき、銭1貫文が必要です。また鉄砲1丁につき、弾代として銭1貫文が必要です。同じ1ヵ月間に自国を移動してから、他国に攻め入ることは出来ません。

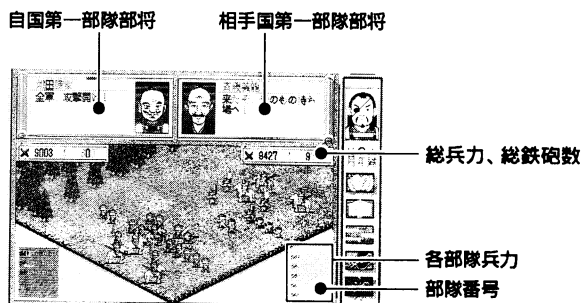
◆23-6.情報入手

自国と隣接した敵国の情報を入手することです。「外交マップ」で、どの国の情報を入手するかを決めます。その国にカーソルを合わせてマウスをクリックします。隣接国の部将、兵力数、の情報が判ります。情報入手に費用はいりません。

◆23-7 移動報告

他国の兵力が自国に接近するような移動をしたならば、その情報が直ちに報告として入ってきます。ただし相手国の武将のタイプによって、ただちに攻め入ってくるとは限りません。

24.戦さ



戦さが実行されたならば、後はコンピュータのオート戦闘となります。戦闘時の戦力は、部将の合戦力と兵力数・鉄砲数によって決定します。

◆24-1 戦闘

戦闘は同時進行で、どちらかの軍が撤退するまで行います。1度の合戦では最大10回の戦闘が行なわれますが、戦場の様々な条件により10回以前に撤退してしまうこともあります。この間に結果が出ない場合は攻撃側の敗退となります。戦闘の結果によって、部将が戦死したり、城に被害が発生したりします。城面積が0になると、防御側の兵力の被害が増えます。

◆24-2.戦闘の終結

戦闘は、攻撃側・防御側どちらかが撤退するまで行います。撤退には、兵の被害が増大して敗走する場合と、戦闘のリーダーの部将が戦死して撤退する場合があります。どれくらいの被害で敗走するかは、その部隊の部将の合戦力で決まります。部隊が敗走すると画面の下に、表示されている部隊番号が黄色に変わりまた部隊が全滅したり武将が戦死したりした場合は、表示されている部隊番号は赤に変わります。

◆24-3.攻撃側の撤退

攻撃側撤退なら、自国（攻め入った国）に戻ります。

◆24-4.防御側の撤退

防御側撤退なら、隣接する国に自国があるならばその国に撤退します。隣接する自国が無い場合は、その部隊は消滅し、部将は他の国の予備家臣リストに入ります。

◆24-5.占領

防御側の兵力が0になると、その国は占領となります。防御側の全部隊が撤退した場合も占領となります。占領すると翌月からは自国と同じように、その国に対して予算・内政・外交・人材・軍事を行うことができます。

◆24-6.切腹

戦さに負けて撤退した部将と、国を守れず撤退した部将は、責任を感じ切腹する場合があります。

◆24-7.攻め入られた場合の経費

攻め入られた場合は、兵士1人につき銭1貫文が経費としてかかり、鉄砲1丁につき、弾代として銭1貫文が経費としてかかります。攻め入られた場合は銭が無くとも戦えますが、この場合、合戦力が1低下し、弾代が無いので鉄砲は使用出来なくなります。

◆24-8 攻め入られた場合の動員

その国に兵力を持った武将がいる場合は、守備兵力として戦闘が発生します。その場合も戦闘に参加できる部隊は5部隊までです。守備隊として戦闘に参加する為には、事前に編成変更を選択して部隊を編成する必要があります。もし部隊を編成していない場合は、自国内に兵力が有っても戦闘に参加できません。

スタッフリスト

ゲームデザイン ● 岡田厚利

システムデザイン ● 実川信行

プログラム ● 関川雅道
井上茂
高橋好夫

イラストレーション ● 尾形雄二
本山浩司

グラフィックス ● 伊藤正樹
長谷川英司 (パイ)
小美野由起子
古田哲子

ミュージック ● 松前真奈美

サウンド ● 佐々木敏郎
栗原勉

テストプレイ ● 松崎昇
島野光弘
長島裕

スペシャルサンクス ● 徳良敦
池田浩一
久島忠史
松本浩二
長内剛
大道力
富田厚
山本晋士
永井毅

デザイン ● 玉手峰人

ディレクション ● 実川信行



ユーザーサポート

◆ゲームがおかしいと思ったら

弊社ではユーザーサポートを設けておりますが、お問い合わせいただく前に以下の項目を確認してください。

- 正しい動作環境でお使いですか？
- ハードウェアは正常に動作していますか？

◆ユーザーサポート

お買い上げいただいた製品が実行できない場合や、お客様の誤操作でディスクが破損した場合はサポートシートと製品ディスクを弊社ゲームサポート係宛にお送りください。調査の上、以下のように処理させていただきます。（調査内容によっては時間をいただく場合があります）。

- 1：製造段階での問題など、当社の責任の場合は無償交換いたします。
- 2：お客様の誤操作によるディスクの破損の場合はメディア1枚あたり1000円で有償交換いたします（有償交換価格は変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください）。交換手数料は郵便小為替にて、必ず簡易書留でお送りください。

その他、ご不明な点がございましたら、弊社ゲームユーザーサポート係までお電話でお問い合わせください。

※ゲームの内容に関するヒント、ご質問にはお答えできません。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4丁目33番10号

トーシンビルアネックス

株式会社アスキー ゲームユーザーサポート係

電話番号：03-5351-8499（ご質問専用）

受付時間：月曜～金曜（Am10:00～12:00/Pm1:00～5:00）祝祭日を除く。

サポートシート				
フリガナ				
お名前				
フリガナ				
ご住所	〒			
	TEL. ()			
商品名				
ご使用機種				
内蔵メモリ	容量			
拡張メモリ	メーカー名	ボードの種類	容量	
ハードディスク	メーカー名	機種名	容量	
マウス	シリアル バス			
FM音源ボード	メーカー名	ボード名		
使用クロック数				
その他の 拡張ボード	メーカー名	ボード名	メーカー名	ボード名
故障内容				

※切り取らずコピーや別紙に書き写してご使用ください。

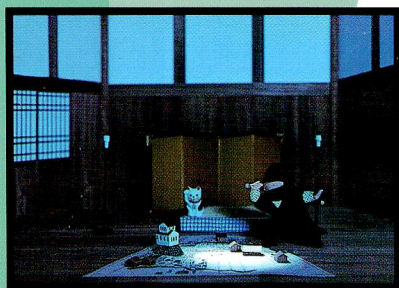


〒151-24 東京都渋谷区代々木4丁目33番10号 トーシンビル
株式会社アスキー

このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます。またこのソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を、個人的に使用の場合を除き株式会社アスキーおよび権利保持者の文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複製、複写することを禁じます。

MS-DOSは米国Microsoft Corporationの登録商標です。

Copyright © 1995 ASCII Corporation



ASCII